

Δραστηριότητα

Έστω ότι θέλετε να χρησιμοποιήσετε ένα ή περισσότερα μαθησιακά αντικείμενα από το «Φωτόδεντρο» για τη διδασκαλία:

- ενός κεφαλαίου/μιας ενότητας ενός γνωστικού αντικειμένου (κλάδος ΠΕ70) ή
- μιας θεματικής ενότητας ή μιας έννοιας (κλάδος ΠΕ60)

η οποία προγραμματίζεται να υλοποιηθεί στο επόμενο χρονικό διάστημα.

Αναζητήστε στα ψηφιακά αποθετήρια του Φωτόδεντρου το/τα κατάλληλο/α για την πραγματοποίηση της διδασκαλίας σας μαθησιακό/α αντικείμενο/α.

Σκεφτείτε πώς θα το/τα αξιοποιούσατε στην τάξη σας και ετοιμάστε, με βάση το πρότυπο **μ-σεναρίου** που παρουσιάστηκε στην 6η συνεδρία, ένα μ-σενάριο χρησιμοποιώντας ενδεχομένως και διαδραστικό πίνακα. Όλα τα μ-σενάρια θα παρουσιαστούν στην 8η συνεδρία. Όποιος/Όποια έχει τη δυνατότητα και επιθυμεί, μπορεί να το εφαρμόσει σε συνθήκες πραγματικής τάξης και να παρουσιάσει μαζί με το μ-σενάριο και την εμπειρία του/της.

1. ΣΥΝΟΠΤΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1 «Εναλλαγή Ημέρας-Νύχτας»

1.2 ΕΜΠΛΕΚΟΜΕΝΕΣ ΓΝΩΣΤΙΚΕΣ ΠΕΡΙΟΧΕΣ

Παιδί και Περιβάλλον: Φυσικό Περιβάλλον και Αλληλεπίδραση

Παιδί και Πληροφορική

Παιδί και Δημιουργία και Έκφραση

1.3 ΤΑΞΕΙΣ ΣΤΙΣ ΟΠΟΙΕΣ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΑΠΕΥΘΥΝΕΤΑΙ

Τάξη Νηπιαγωγείου μεικτή με νήπια και προνήπια

1.4 ΣΥΜΒΑΤΟΤΗΤΑ ΜΕ ΤΟ Α.Π.Σ.

Το θέμα που επιλέχθηκε να παρουσιαστεί έρχεται σε απόλυτη συνάφεια με το Α.Π.Σ καθώς στο Δ.Ε.Π.Π.Σ στην γνωστική περιοχή «Παιδί και Περιβάλλον» και πιο συγκεκριμένα στην ενότητα «Φυσικό περιβάλλον και Αλληλεπίδραση» αναφέρει ως ικανότητα που επιδιώκεται να αναπτυχθεί: να αρχίσουν να κατανοούν τη σημασία της παρατήρησης, των «πειραμάτων» και της περιγραφής για τη μελέτη υλικών και φαινομένων.

1.5 ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΗ ΥΛΙΚΟΤΕΧΝΙΚΗ ΥΠΟΔΟΜΗ

Για την υλοποίηση της δραστηριότητας θα χρησιμοποιηθούν:

- ✓ Διαδραστικός Πίνακας
- ✓ 2 Υπολογιστές που βρίσκονται στην γωνιά του υπολογιστή
- ✓ Υδρόγειος Σφαίρα
- ✓ Φακός

- ✓ Μπλε και Κίτρινο Ύφασμα

1.6 ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΤΗΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ

Οι μαθητές θα δουλέψουν ατομικά, σε μικρές ομάδες και με το σύνολο της τάξης.

1.7 ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

A. ΩΣ ΠΡΟΣ ΤΟ ΓΝΩΣΤΙΚΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ

Στο τέλος της δραστηριότητας οι μαθητές θα μπορούν να:

- ✓ Να αναφέρουν ότι ο ήλιος και η γη συνυπάρχουν σε ένα ενιαίο χώρο μαζί με άλλους πλανήτες
- ✓ Να συσχετίσουν την εναλλαγή της ημέρας και της νύχτας με την περιστροφή της γης περί τον άξονα της

B. ΩΣ ΠΡΟΣ ΤΗ ΧΡΗΣΗ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ

- ✓ Να χρησιμοποιήσουν τον διαδραστικό πίνακα και τον Ηλεκτρονικό υπολογιστή και να τους συνδυάζουν ως ένα μέσο μάθησης.
- ✓ Να οικοδομήσουν τη νέα γνώση μέσω των δυναμικών οπτικών αναπαραστάσεων
- ✓ Να επαληθεύσουν ή απορρίψουν τις υποθέσεις τους αυτενεργώντας με το φύλλο εργασίας 2
- ✓ Να χρησιμοποιούν λειτουργικά τις βασικές λειτουργίες ενός λογισμικού δημιουργίας και έκφρασης για την υλοποίηση του φύλλου εργασίας 3

Γ. ΩΣ ΠΡΟΣ ΤΗ ΜΑΘΗΣΙΑΚΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ

- ✓ *να αναπτύξουν δεξιότητες συνεργατικής μάθησης*

1.7 ΕΚΤΙΜΩΜΕΝΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ

Υπολογίζεται ότι θα χρειαστούν 4 διδακτικές ώρες.

1.8 ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ

Για την υλοποίηση της συγκεκριμένης δραστηριότητας υποθέτουμε ότι τα παιδιά γνωρίζουν την γη ως ουράνιο σώμα που βρίσκεται στο διάστημα και ότι το σχήμα της είναι σφαιρικό. Η κατανόηση της σφαιρικότητας της γης αποτελεί το σημαντικότερο, ίσως, ζήτημα για τη συγκρότηση στη σκέψη των παιδιών ενός αρχικού πρώιμου μοντέλου για το μακρόκοσμο (Ραβάνης.Κ 2003) Έχουν έρθει σε επαφή με την υδρόγειο σφαίρα και μπορούν διαχωρίσουν την θάλασσα από τη στεριά καθώς και να εντοπίσουν κάποιες χώρες όπως Ελλάδα, Ιταλία, Τουρκία κλπ.

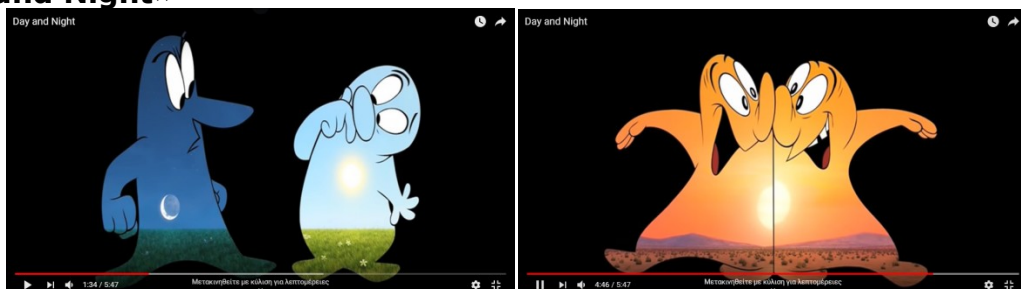
2. ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Η πορεία της διδασκαλίας θα έχει την εξής μορφή:

- I. Έναυσμα με τη χρήση του παρακάτω βίντεο «**Day and Night**» https://www.youtube.com/watch?v=dJz_noKP-Bw&t=241s και διερεύνηση **προϋπαρχόντων γνώσεων** των παιδιών και καταγραφή αυτών με το διαδραστικό λογισμικό **white board**. (ολομέλεια)
- II. Χρήση λογισμικού δυναμικής οπτικής αναπαράστασης «**ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΗ ΚΑΙ ΠΕΡΙΦΟΡΑ ΤΗΣ ΓΗΣ**». <http://photodentro.edu.gr/v/item/ds/8521/2979> (ολομέλεια)
- III. Πραγματοποίηση **πειράματος** περιστροφής της γης για την εναλλαγή ημέρας και νύχτας με χρήση υδρόγειου σφαίρας και φωτεινής πηγής. (ολομέλεια)
- IV. Χρήση **λογισμικού** δυναμικής οπτικής αναπαράστασης «**ΚΙΝΗΣΗ ΤΗΣ ΓΗΣ ΚΑΙ ΕΠΟΧΕΣ**». <http://photodentro.edu.gr/aggregator/lo/photodentro-lor-8521-2969> (ολομέλεια)
- V. **Κινητικό παιχνίδι «Ημέρα και Νύχτα** που περιστρέφεται γύρω από τον εαυτό της» σε μικρές ομάδες των 4 παιδιών και συμμετοχή της υπόλοιπης ομάδας ως ομάδας ελέγχου.
- VI. **Κινητικό παιχνίδι «Ημέρα και Νύχτα** στους πλανήτες που περιστρέφονται γύρω από τον εαυτό τους και τον Ήλιο» με το σύνολο της ομάδας.
- VII. Χρήση **λογισμικού** δυναμικής οπτικής αναπαράστασης «**ΗΜΕΡΑ ΚΑΙ ΝΥΧΤΑ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ**». Το **φύλλο εργασίας 1** δίνεται σε κάθε μαθητή και δουλεύεται ατομικά παρουσία της εκπαιδευτικού και όλης της ομάδας(που λειτουργεί ως ομάδα ελέγχου) στον διαδραστικό πίνακα, με ανάγνωση του από την εκπαιδευτικό. <http://photodentro.edu.gr/v/item/ds/8521/2916> (ολομέλεια)
- VIII. Χρήση **λογισμικού παρουσίασης – παιχνίδι «ΗΜΕΡΑ ή ΝΥΧΤΑ**» σε δυάδες στους 2 διαθέσιμους υπολογιστές της γωνιάς του Ηλεκτρονικού Υπολογιστή. Το **φύλλο εργασίας 2** δίνεται 1 σε κάθε δυάδα και δουλεύεται από όλη την ομάδα, με ανάγνωση του από την εκπαιδευτικό. <https://blogs.sch.gr/etsimori/2019/01/20/%CE%B5%CE%BD%CE%B1%CE%BB%CE%BB%CE%B1%CE%B3%CE%B7-%CE%B7%CE%BC%CE%B5%CF%81%CE%B1%CF%83-%CE%BA%CE%B1%CE%B9-%CE%BD%CF%85%CF%87%CF%84%CE%B1%CF%83/>
- IX. Χρήση λογισμικού δημιουργίας και έκφρασης «**Ζωγραφική**» , ατομικά. Το **φύλλο εργασίας 3** δίνεται στον μαθητή και η ανάγνωση πραγματοποιείται από την εκπαιδευτικό.

Αναλυτικότερα:

- I. Ως έναυσμα παρακολουθούμε με τα παιδιά στο διαδραστικό πίνακα το βιντεάκι «**Day and Night**»

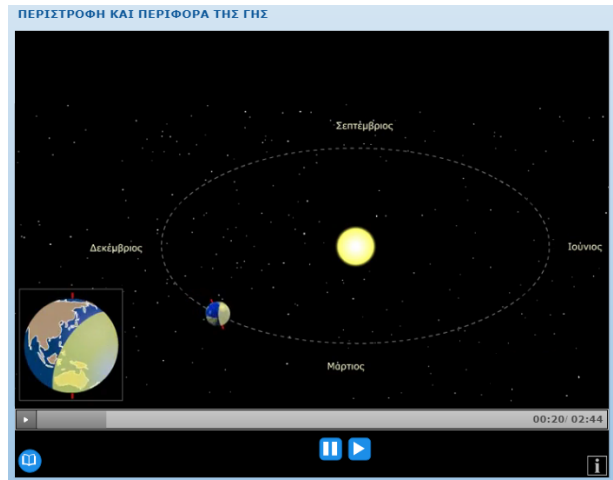


Στο οποίο η Μέρα και η Νύχτα με την μορφή cartoon κυνηγάει η μια την άλλη και η μία προσπαθεί να υπερिशύσει της άλλης. Κι όμως όσο κι αν διαφέρουν κάποια στιγμή λίγο πριν ξημερώσει και λίγο πριν βραδιάσει συναντιούνται στον ουρανό. Κατά την διάρκεια μπορούμε να το σταματάμε και να σχολιάζουμε τις εικόνες.

Έπειτα, και με την βοήθεια του διαδραστικού λογισμικού white board η εκπαιδευτικός δημιουργεί ένα ιστόγραμμα καταγράφοντας αυτά που γνωρίζουν τα παιδιά για την ημέρα και την νύχτα ενώ παράλληλα τους καθοδηγεί με ερωτήσεις όπως:

- Τι ξέρετε για την ημέρα και τη νύχτα;
- Πότε έχουμε ημέρα και πότε νύχτα;
- Γιατί άλλοτε βλέπουμε το φεγγάρι στον ουρανό και άλλοτε βλέπουμε τον ήλιο;
- Που πάει ο ήλιος όταν βγαίνει το φεγγάρι; Κλπ

II. Προβολή στο διαδραστικό πίνακα το **λογισμικό** δυναμικής οπτικής αναπαράστασης **«ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΗ ΚΑΙ ΠΕΡΙΦΟΡΑ ΤΗΣ ΓΗΣ»**



Στο οποίο επιλέγοντας το κουμπί play δείχνει τη γη να κινείται γύρω από τον εαυτό της καθώς και να περιστρέφεται γύρω από τον ήλιο, επιλέγοντας το κουμπί της παύσης σταματάει η γη να κινείται. Παρουσιάζουμε το συγκεκριμένο λογισμικό και συζητάμε με τα παιδιά πάνω σε αυτό:

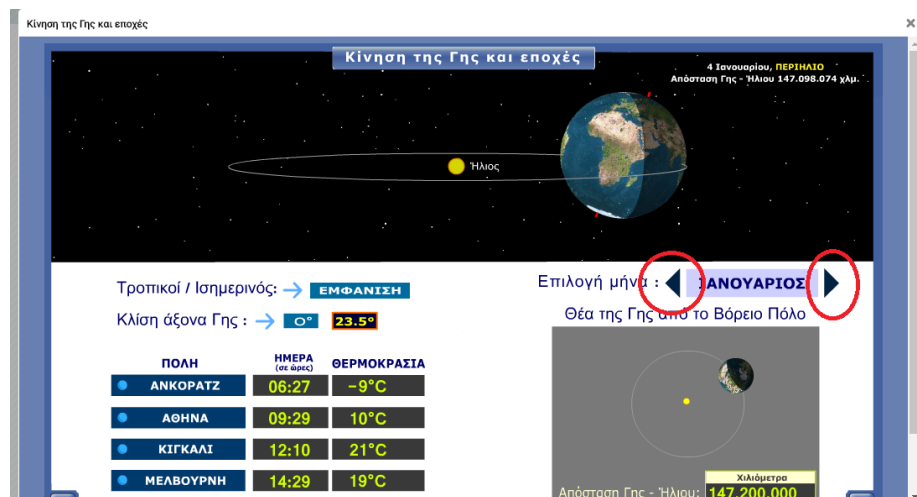
- Τι νομίζεται ότι είναι αυτό που βλέπουμε;
- Τι μπορεί να είναι αυτό το κίτρινο;
- Τι είναι αυτό το μπλε με το καφέ;
- Τα έχετε ξαναδεί;
- Τι σχήμα έχουν;
- Ποίο από τα δύο είναι πιο μεγάλο; Κλπ

Επικεντρωνόμαστε τόσο στην κίνηση της γης γύρω από τον εαυτό της και γύρω από τον ήλιο όσο και στον φωτισμό της γης από τον ήλιο.

III. Δημιουργούμε συνθήκες σχετικά υποφωτισμένου χώρου, ώστε να είναι καλά ορατό το τεχνητό φως.

Παρουσιάζουμε στα παιδιά μια υδρόγειο σφαίρα και μια φωτεινή πηγή (σφαιρική) και καλούμε τα παιδιά να αναγνωρίσουν την γη και τον ήλιο ώστε να φτιάξουν στο μυαλό τους τις αντίστοιχες – σωστές αναλογίες: υδρόγειος σφαίρα = γη , φωτεινή πηγή = ήλιος. Τα τοποθετούμε σε μια απόσταση μεταξύ τους. Στη συνέχεια περιστρέφουμε αργά τη υδρόγειο σφαίρα περί τον άξονα της, συζητώντας με τα παιδιά για την περιστροφή της γης γύρω από τον εαυτό της. Αναζητούμε πάνω στην υδρόγειο σφαίρα την Ελλάδα και τοποθετούμε ένα αυτοκόλλητο χαρτάκι, περιστρέφουμε τη σφαίρα, έτσι ώστε η Ελλάδα να βρίσκεται απέναντι από το σφαιρικό φωτιστικό και να φωτίζεται εμφανώς. Τότε, ζητάμε από τα παιδιά να μας πουν αν στην Ελλάδα έχουμε ημέρα ή νύχτα και γιατί; Ακολουθώντας ζητάμε να μας βρουν ένα μέρος της γης που να έχει νύχτα κλπ. Επικεντρωνόμαστε στην σύνδεση φωτεινές ακτίνες και φωτισμένο μέρος= μέρα, σκοτάδι= νύκτα.

IV. Προβολή στο διαδραστικό πίνακα το **λογισμικό** δυναμικής οπτικής αναπαράστασης **«ΚΙΝΗΣΗ ΤΗΣ ΓΗΣ ΚΑΙ ΕΠΟΧΕΣ»**



Στο οποίο επιλέγοντας τα βελάκια που είναι σημειωμένα με κόκκινο κύκλο μπορείς να εναλλάσσεις τους μήνες και να παρακολουθείς την φωτισμένη γη. Είτε η εκπαιδευτικός είτε κάποιο παιδί με την χρήση της γραφίδας επιλέγει και αλλάζει της εποχές. Σε αυτή τη φάση της δραστηριότητας, επικεντρώνουμε την προσοχή των παιδιών στο φωτισμένο μέρος της γης που είναι κάθε φορά απέναντι από τον ήλιο.

Πιθανές ερωτήσεις:

-Γιατί το ένα κομμάτι της γης είναι πιο φωτεινό ενώ το άλλο πιο σκοτεινό;

-Είναι πάντα το ίδιο κομμάτι φωτεινό;

Κλπ

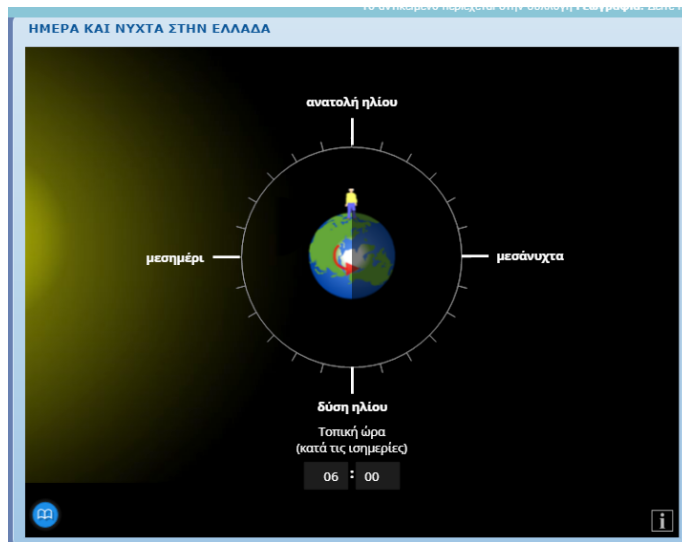
- V. **Κινητικό παιχνίδι «Ημέρα και Νύχτα** που περιστρέφεται γύρω από τον εαυτό της» Χωρίζουμε τα παιδιά σε μικρές ομάδες των 4 ατόμων κα κάθε παιδί αναλαμβάνει από ένα ρόλο. Ένα παιδί είναι ο ήλιος και στέκεται στο μέσο της αίθουσας, 2 παιδιά είναι η γη και πιάνονται πλάτη-πλάτη το τέταρτο παιδί κρατάει δύο φόδρες σε μπλε και σε κίτρινο χρώμα. Οι υπόλοιποι ομάδα είναι παρατηρητές.

Βάζουμε μια μουσική (προτεινόμενη μουσική https://www.youtube.com/watch?v=e9vrfEoc8_g) και τα παιδιά γη κινούνται γύρω από τον άξονα τους. Με το σταμάτημα της μουσικής τα παιδιά γη σταματούν να κινούνται και το 4^ο παιδί καλείται να καλύψει το παιδί-κομμάτι της γης που φωτίζεται από τον ήλιο και έχει ημέρα με την κίτρινη φόδρα , ενώ το παιδί που δεν φωτίζεται και έχει νύχτα με το μπλε πανί. Ο έλεγχος πραγματοποιείται από το σύνολο της ομάδας.

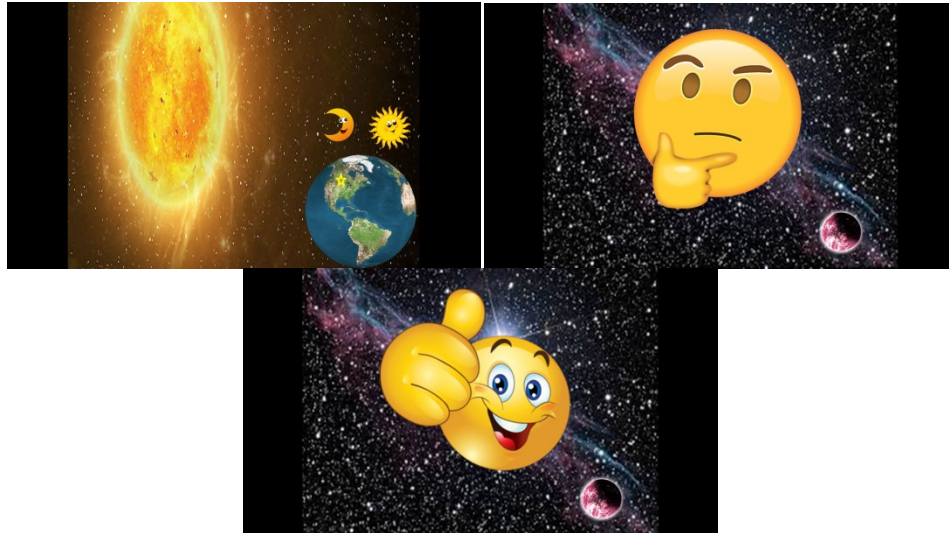
Οι ρόλοι εναλλάσσονται καθώς και οι ομάδες. Τα παιδιά φορούν στο κεφάλι τους αντίστοιχα στεφανάκια της γης και του Ηλίου φτιαγμένα από χαρτόνι.

- VI. **Κινητικό παιχνίδι «Ημέρα και Νύχτα** στους πλανήτες που περιστρέφονται γύρω από τον εαυτό τους και τον 'Ηλιο» με το σύνολο της ομάδας. Το παιχνίδι πραγματοποιείται στο προαύλιο ένα παιδί είναι το παιδί ήλιος και στέκεται στο μέσο της αυλής. Με το άκουσμα μιας μουσικής (προτεινόμενη μουσική https://www.youtube.com/watch?v=e9vrfEoc8_g). Τα υπόλοιπα παιδιά-πλανήτες σε ζευγάρια πιασμένα πλάτη-πλάτη κινούνται γύρω από τον εαυτό τους και γύρω από τον ήλιο με το σταμάτημα της μουσικής ακινητοποιούνται και καλούνται να αναφέρουν ποιο από τα δύο έχει ημέρα και ποιο νύχτα. Τα ζευγάρια που κάνουν λάθος εξαιρούνται από το παιχνίδι κλπ.

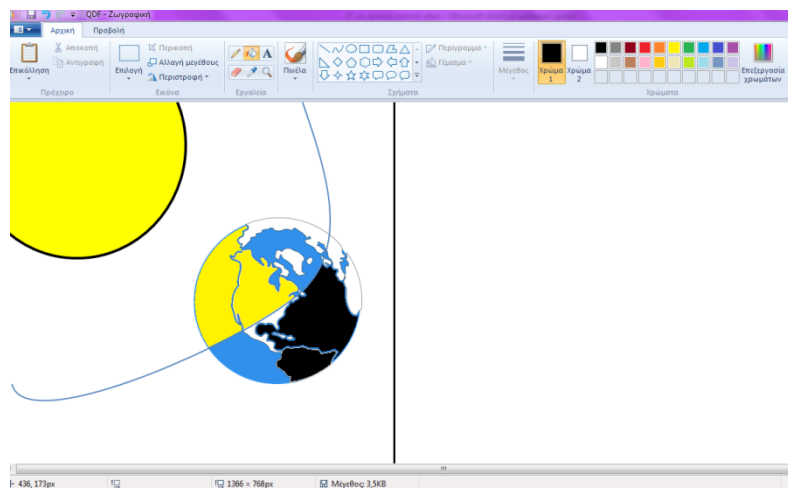
- VII. Προβολή στο διακρατικό πίνακα το **λογισμικό** δυναμικής οπτικής αναπαράστασης **«ΗΜΕΡΑ ΚΑΙ ΝΥΧΤΑ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ»**. Το **φύλλο εργασίας 1** δίνεται σε κάθε μαθητή και δουλεύεται ατομικά παρουσία της εκπαιδευτικού και όλης της ομάδας(που λειτουργεί ως ομάδα ελέγχου) στον διαδραστικό πίνακα, με ανάγνωση του από την εκπαιδευτικό.



VIII. Χρήση **λογισμικού παρουσίασης – παιχνίδι «ΗΜΕΡΑ ή ΝΥΧΤΑ»** σε δυάδες στους 2 διαθέσιμους υπολογιστές της γωνιάς του Ηλεκτρονικού Υπολογιστή. Το **φύλλο εργασίας 2** δίνεται 1 σε κάθε δυάδα και δουλεύεται από όλη την ομάδα, με ανάγνωση του από την εκπαιδευτικό.



IX. Χρήση λογισμικού δημιουργίας και έκφρασης **«Ζωγραφική»**, ατομικά. Το **φύλλο εργασίας 3** δίνεται στον μαθητή και η ανάγνωση πραγματοποιείται από την εκπαιδευτικό



ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

Τα συμπληρωμένα φύλλα εργασίας δίνουν τους δείκτες αξιολόγησης του σεναρίου και το βαθμό υλοποίησης των μαθησιακών στόχων..

ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΤΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Ως βοηθητικό μέσο θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί το παρακάτω βιβλίο:

«Γυρίζει, γυρίζει η Γη», εκδόσεις Πατάκη , Κλαιρ Λουέλυν



3. ΦΥΛΛΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ΜΑΘΗΤΗ

Ακολουθούν τα φύλλα εργασίας που θα δώσουμε στους μαθητές.

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1



ΜΕΡΑ Ή ΝΥΧΤΑ



1) ΕΝΤΟΠΙΣΕ ΤΟ ΑΝΘΡΩΠΑΚΙ

2) ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΕ ΤΗ ΓΡΑΦΙΔΑ ΣΟΥ ΠΑΝΩ ΣΤΟ ΑΝΘΡΩΠΑΚΙ ΚΑΙ ΣΥΡΕ ΓΙΑ ΝΑ ΤΟ

ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΕΙΣ

3) ΤΟ ΑΝΘΡΩΠΑΚΙ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΚΑΠΟΥ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ, ΣΥΡΕ ΤΟ ΑΝΘΡΩΠΑΚΙ ΕΤΣΙ ΏΣΤΕ

ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΝΑ ΕΧΕΙ ΗΜΕΡΑ

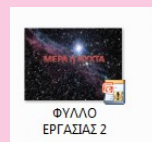
4) ΣΥΡΕ ΤΟ ΑΝΘΡΩΠΑΚΙ ΕΤΣΙ ΏΣΤΕ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΝΑ ΕΧΕΙ ΝΥΧΤΑ

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2



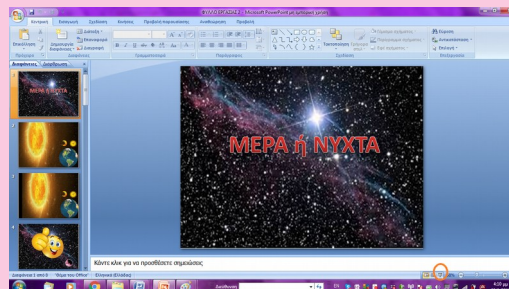
ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΑΥΤΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΝΑΛΛΑΓΗ ΗΜΕΡΑΣ -ΝΥΧΤΑΣ

1)ΕΝΤΟΠΙΣΕ ΤΟ ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2 ΣΤΗΝ ΕΠΙΦΑΝΕΙΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ, ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΕ ΤΟΝ ΔΕΙΚΤΗ ΤΟΥ ΠΟΝΤΙΚΙΟΥ ΣΟΥ ΠΑΝΩ ΣΕ ΑΥΤΗ ΤΗΝ ΕΙΚΟΝΑ



2)ΚΑΝΕ ΔΙΠΛΟ ΑΡΙΣΤΕΡΟ ΚΛΙΚ

3)ΕΝΤΟΠΙΣΕ ΤΟ ΕΙΚΟΝΙΔΙΟ ΠΡΟΒΟΛΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗΣ (ΚΟΚΚΙΝΟΣ ΚΥΚΛΟΣ ΣΤΗΝ ΠΑΡΑΚΑΤΩ ΕΙΚΟΝΑ) ΚΑΙ ΚΑΝΕ 1 ΑΡΙΣΤΕΡΟ ΚΛΙΚ



4) ΚΑΝΕ 1 ΑΡΙΣΤΕΡΟ ΚΛΙΚ ΠΑΝΩ ΣΤΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ

5)ΠΑΝΩ ΣΤΗ ΓΗ ΥΠΑΡΧΕΙ ΈΝΑ ΑΣΤΕΡΑΚΙ, ΑΝ ΠΙΣΤΕΥΕΙΣ ΌΤΙ ΣΕ ΕΚΕΙΝΟ ΤΟ ΜΕΡΟΣ ΤΗΣ ΓΗΣ ΕΧΕΙ ΗΜΕΡΑ

ΚΑΝΕ 1 ΑΡΙΣΤΕΡΟ ΚΛΙΚ ΠΑΝΩ ΣΤΟΝ ΗΛΙΟ



ΕΑΝ ΠΙΣΤΕΥΕΙΣ ΌΤΙ ΕΧΕΙ ΝΥΧΤΑ ΚΑΝΕ ΚΛΙΚ ΣΤΟ ΦΕΓΓΑΡΑΚΙ

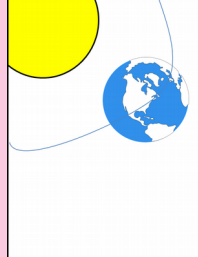


6)ΚΑΝΕ 1 ΑΡΙΣΤΕΡΟ ΚΛΙΚ ΣΤΟΝ ΠΛΑΝΗΤΗ



ΦΥΛΛΟ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΝΑΛΛΑΓΗ ΗΜΕΡΑΣ -ΝΥΧΤΑΣ

1)ΕΝΤΟΠΙΣΕ ΤΟ ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 3 ΣΤΗΝ ΕΠΙΦΑΝΕΙΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΕ ΤΟΝ ΔΕΙΚΤΗ ΤΟΥ ΠΟΝΤΙΚΙΟΥ ΣΟΥ ΠΑΝΩ ΣΕ ΑΥΤΗ ΤΗΝ ΕΙΚΟΝΑ



2)ΚΑΝΕ ΑΡΙΣΤΕΡΟ ΚΛΙΚ ΚΑΙ ΣΥΡΕ ΤΗΝ ΕΙΚΟΝΑ ΠΑΝΩ ΣΤΟ ΕΙΚΟΝΙΔΙΟ ΤΗΣ ΖΩΓΡΑΦΙΚΗΣ



3)ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΕ ΤΟΝ ΔΕΙΚΤΗ ΤΟΥ ΠΟΝΤΙΚΙΟΥ ΣΟΥ ΠΑΝΩ ΣΤΟ ΕΙΚΟΝΙΔΙΟ «ΓΕΜΙΣΜΑ ΜΕ ΧΡΩΜΑ» ΚΑΝΕ ΑΡΙΣΤΕΡΟ ΚΛΙΚ



4)ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΕ ΤΟΝ ΔΕΙΚΤΗ ΤΟΥ ΠΟΝΤΙΚΙΟΥ ΣΟΥ ΠΑΝΩ ΣΤΟ ΚΙΤΡΙΝΟ ΧΡΩΜΑ ΚΑΙ ΕΠΕΛΕΞΕ ΤΟ ΜΕ ΑΡΙΣΤΕΡΟ ΚΛΙΚ

5)ΒΑΨΕ ΜΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΜΕΡΟΣ ΤΗΣ ΓΗΣ ΠΟΥ ΝΟΜΙΖΕΙΣ ΟΤΙ ΕΧΕΙ ΗΜΕΡΑ-ΚΑΝΟΝΤΑΣ ΑΡΙΣΤΕΡΟ ΚΛΙΚ ΠΑΝΩ ΣΕ ΑΥΤΟ

6)ΚΑΝΕ ΤΟ ΙΔΙΟ ΜΕ ΤΟ ΜΑΥΡΟ ΧΡΩΜΑ ΓΙΑ ΤΟ ΜΕΡΟΣ ΤΗΣ ΠΟΥ ΝΟΜΙΖΕΙΣ ΟΤΙ ΕΧΕΙ ΝΥΚΤΑ

